

ich lerne

Auf dem Weg zum Kindergartenkind

14 Lehrreiche Spiele zur Vorbereitung auf den Kindergarten

Playlab

3-5
Jahre

Rechnen mit Pfliz

Das Alphabet
Zählen und Rechnen
Zusammenhänge erkennen

Zusammenhänge erkennen über:

- das Alphabet
- die Zahlen 1 bis 5
- Karten
- und noch viel mehr!



DE Spielregeln

14 lehrreiche Spiele!

Farben

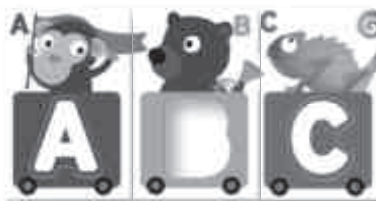


5 große Lottokarten



30 kleine Lottokärtchen

Buchstaben



26 Wagonkarten



26 Buchstaben

Zahlen

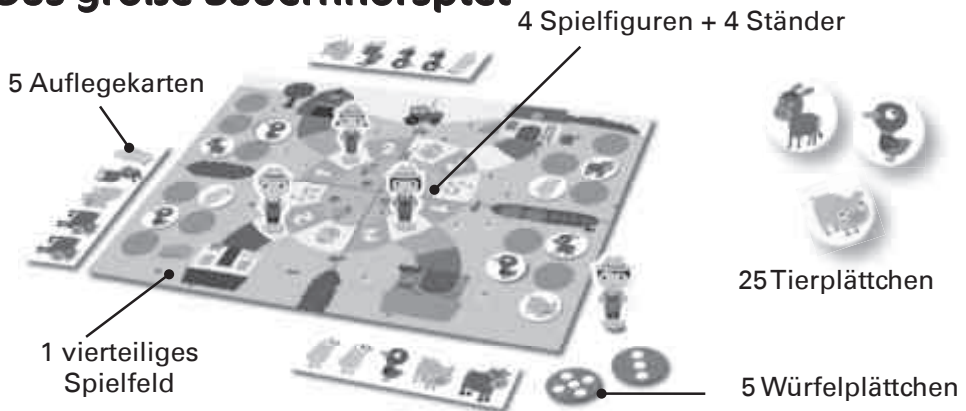


5 Puzzles mit Zahlen und Mengen



1 Alphabet-Tafel

Das große Bauernhofspiel





Für die Eltern

Ich lerne Auf dem Weg zum Kindergartenkind ist ein vielseitiges Spiel mit klaren Zielen:

- 1 die Farben lernen
- 2 durch Verbindung mit Abbildungen die Buchstaben lernen
- 3 die Zahlen 1 bis 5 lernen
- 4 das Gedächtnis üben
- 5 lernen, zusammen zu spielen

Die Farben lernen

Das brauchst du: 5 große Lottokarten, 30 kleine Lottokärtchen

Rot: Feuerwehrwagen, Marienkäfer, Herz, Tomate, Fisch, Erdbeere

Blau: Delfin, Geschenk, Vogel, Kornblume, Boot

Gelb: Zitrone, Biene, fallender Stern, Sonne, Narzisse, Kanarienvogel

Grün: Schildkröte, Erbse, Blatt, Frosch, Krokodil, Apfel

Rosa: Kleid, Süßigkeit, Muschel, Rose, Wurm, Schwein

Allein spielen

SPIEL 1 Die Farben

Das Kind wählt eine große Lottokarte aus und nennt die Farbe dieser Karte. Es legt die kleinen Kärtchen, die zu dieser großen Karte gehören, mit der Abbildung in Farbe nach oben auf den Tisch.

- Das Kind wählt eine große Lottokarte aus und legt sie auf den Tisch.
- Sie nehmen eine kleine Karte und fragen:
 - „Wer oder was ist blau?“
 - „Der Delfin ist blau!“
- Ihr Kind bekommt die kleine Karte und legt sie auf die Abbildung, die es genannt hat. Wenn die große Karte voll ist, wählt es eine andere große Karte aus.

SPIEL 2 Silhouetten

- Das Kind wählt eine große Karte aus und legt sie auf den Tisch.
- Legen Sie die kleinen Kärtchen, die zu dieser großen Karte gehören, mit der Silhouettenseite nach oben auf den Tisch. Sie nehmen ein kleines Kärtchen und fragen das Kind:
 - „Wer bin ich?“
 - „Du bist der rote Fisch!“

- Ihr Kind bekommt das kleine Kärtchen und legt es auf seine große Karte. Wenn die große Karte voll ist, wählt es eine andere große Karte aus.

SPIEL 3 Ratespiel

- Alle kleinen Kärtchen liegen mit der Abbildung nach oben auf dem Tisch.
- Fragen Sie Ihr Kind:
 - „Ich bin blau, ich schwimme im Wasser und mein Name fängt mit einem D an...“
 - „Ich bin gelb, ich stehe hoch am Himmel und ich habe Strahlen...“
 - „Ich bin so rot wie eine....?“

Wenn Ihr Kind die richtige Abbildung gefunden hat, nimmt es das kleine Kärtchen und legt es auf die Abbildung auf der großen Karte.

Zusammen spielen

Wenn 3, 4 oder 5 Personen spielen, erhält jeder Spieler 1 große Karte.
Wenn 2 Personen spielen, erhält jeder Spieler 2 große Karten.

SPIEL 4 Farbenlotto

- Die kleinen Kärtchen in Farbe liegen mit der farbigen Seite nach oben auf einem Stapel.
- Der jüngste Spieler nimmt die erste Karte vom Stapel. Er sagt, was auf der Abbildung steht, und zeigt die Karte den anderen Spielern.
- Der Spieler, auf dessen großer Karte diese Abbildung steht, bekommt das kleine Kärtchen und legt es an die richtige Stelle. Wenn niemand diese Abbildung auf seiner großen Karte hat, wird das kleine Kärtchen wieder unter den Stapel gelegt, und dann ist der nächste Spieler am Zug.
- Der Spieler, dessen große Karte zuerst voll ist (bzw. dessen große Karten zuerst voll sind), ist der Gewinner.

SPIEL 5 Silhouettenlotto

- Die kleinen Kärtchen in Farbe liegen mit den Silhouetten nach oben auf einem Stapel.
- Der jüngste Spieler nimmt das erste Kärtchen vom Stapel, sagt, was auf dem Kärtchen steht, und legt es auf den Tisch, ohne sich die Rückseite des Kärtchens anzusehen.
- Der Spieler, auf dessen großer Karte diese Abbildung steht, bekommt das kleine Kärtchen und legt es an die richtige Stelle. Wenn niemand diese Abbildung auf seiner großen Karte hat, wird das kleine Kärtchen wieder unter den Stapel gelegt, und dann ist der nächste Spieler am Zug.
- Der Spieler, dessen große Karte zuerst voll ist (bzw. dessen große Karten zuerst voll sind), ist der Gewinner.
- Wenn die Spieler ihre Karte(n) voll haben, drehen sie die kleinen Kärtchen um und kontrollieren, ob sie die richtige Farbe haben.

Die Buchstaben

Das brauchst du: 26 Wagonkarten, die 26 Buchstaben des Alphabets mit Farbsymbol. Auf diesen Karten sind die folgenden Tiere abgebildet: Affe, Bär, Chamäleon, Delfin, Elefant, Flamingo, Giraffe, Hirsch, Igel, Jaguar, Koala, Löwe, Maus, Narval, Orang-Utan, Pinguin, Qualle, Ratte, Schaf, Tukan, Uhu, Vogelspinne, Walfisch, X-Tier, Yak, Zebra.

Allein spielen

SPIEL 6 Buchstaben und Abbildungen

- De 26 Buchstaben liegen mit der Buchstabenseite nach oben auf dem Tisch.
- Das Kind legt die Karten mit den Tieren in die Wagons vor sich auf den Tisch. In seinem eigenen Tempo legt es den Anfangsbuchstaben zu jedem Tier.

SPIEL 7 Das Alphabet

Wenn das Kind die richtigen Buchstaben zu den Tieren gelegt hat, kann es mit den Details, die die Abbildungen miteinander verbinden, den gesamten Alphabetzug von A bis Z wie ein Puzzle zusammensetzen. Es kann natürlich auch die Alphabetkarte als Vorbild nutzen.

SPIEL 8 Wörterspiel (für ältere Kinder)

- De Buchstaben liegen mit der Buchstabenseite nach oben auf dem Tisch.
- Lassen Sie Ihr Kind mit den Buchstaben einfache Wörter legen:

RAD	BUS	HUT
NEST	HUT	KUH...

Zusammen spielen

Wenn 4 Personen spielen, erhält jeder Spieler 6 Wagonkarten.
Wenn 3 Personen spielen, erhält jeder Spieler 8 Wagonkarten.
Wenn 2 Personen spielen, erhält jeder Spieler 13 Wagonkarten.

SPIEL 9 Buchstabenzug

- Die Buchstaben liegen mit der Buchstabenseite nach unten gestapelt auf dem Tisch.
- Der jüngste Spieler nimmt einen Buchstaben vom Stapel, sagt, welcher Buchstabe es ist, und zeigt ihn den anderen Spielern.
- Der Spieler, der die dazugehörige Wagonkarte hat, bekommt den Buchstaben und legt ihn auf seinen Wagon. Wenn niemand den richtigen Wagon hat, wird der Buchstabe wieder unter den Stapel gelegt, und dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Der Spieler, dessen Wagons zuerst voll sind, gewinnt das Spiel.



SPIEL 10 Der Alphabetzug „A von Affe...“

Wenn die richtigen Buchstaben zu den Tieren gelegt wurden, setzen die Spieler gemeinsam den Alphabetzug zusammen (auf der Alphabettafel sehen Sie die richtige Reihenfolge der Buchstaben). Jeder Spieler sagt reihum einen Buchstaben und das dazugehörige Tier: „A von Affe, B von Bär...“ in der Reihenfolge des Alphabets.

SPIEL 11 Buchstaben raten (für ältere Kinder)

- Die Buchstaben liegen mit der Buchstabenseite nach unten gestapelt auf dem Tisch.
- Jeder Spieler nimmt einen Buchstaben vom Stapel.
- Die Spieler zeichnen reihum den Buchstaben mit dem Finger auf den Rücken des Spielers, der links neben ihm sitzt. Hat dieser Spieler den Buchstaben gut geraten, ist der nächste Spieler am Zug und zeichnet einen Buchstaben auf den Rücken seines Nachbarn.

Spiele mit Zahlen und Tieren

Das brauchst du: 5 Puzzles mit Zahlen und Mengen (5 Körbe mit 1 Blume, 2 Möhren, 3 Rüben, 4 Fischen, 5 Getreideähren) und 25 Tierplättchen (Kühe, Esel, Schweine, Enten, Küken).

Allein spielen

SPIEL 12 5 Körbe (Punkteseite)

- Die Karten werden mit der Abbildung nach oben in drei Gruppen verteilt:
 - die Tierplättchen
 - die Punkte-Puzzleteile (die untere Hälfte der Körbe)
 - die Mengen-Puzzleteile (die obere Hälfte der Körbe)
- Ihr Kind legt die Punkte-Puzzleteile vor sich auf den Tisch. Dann setzt es die Körbe zusammen, indem es die passende Zahl zur richtigen Anzahl von Punkten legt.
- Danach legt es alles in die richtige Reihenfolge von 1 bis 5.
- Dann bekommen die Tiere etwas zu fressen:
 - 1 Kuh frisst 1 Blume, 2 Esel fressen 2 Möhren, 3 Schweine fressen 3 Rüben, 4 Enten fressen 4 Fische, 5 Küken fressen 5 Getreideähren.

VARIANTE: Die Zahlenseite der Karten benutzen.



SPIEL 13 Das Vorbild nachlegen

Das brauchst du: 5 Auflegekarten, 25 Tierplättchen

- Die Tierplättchen liegen mit der Abbildung nach oben auf dem Tisch.
- Das Kind wählt eine Auflegekarte aus und legt die Tiere in die richtige Reihenfolge des Vorbilds.

SPIELERWEITERUNG: Legen Sie selbst den Anfang einer logischen Reihe und lassen Sie Ihr Kind diese Reihe zu Ende legen, zum Beispiel:



SPIEL 14 Das große Bauernhofspiel (2 tot 4 Spieler)

Das brauchst du: 1 Spielfeld, 5 Auflegekarten, 4 Bauernhoffiguren und 4 Standfüße, 25 Tierplättchen (Kuh, Esel, Schwein, Ente, Küken), 5 Würfelplättchen von 1 bis 5.

Ziel des Spiels: Stelle die 5 Tiere, die auf deiner Auflegekarte stehen, auf deinen eigenen Hof.

Vorbereitung:

- Die 4 Teile des Spielfelds werden zusammengesetzt.
- Die Tierplättchen liegen mit der Abbildung nach unten auf dem Tisch.
- Jeder Spieler bekommt eine Auflegekarte. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur aus und stellt sie vor seinen Bauernhof auf das Feld mit der gleichen Farbe.

Der Spielablauf

- Der jüngste Spieler nimmt ein Würfelplättchen und zieht seine Spielfigur in Pfeilrichtung so viele Felder nach vorne, wie die Augenzahl auf dem Würfelplättchen angibt (kommt er dabei auf ein Feld, auf dem bereits eine andere Figur steht, darf er seine Figur auf das nächste freie Feld stellen).

Hier eine Beschreibung der Symbole auf dem Spielfeld:



Wenn du ein Tierplättchen hast, zeigst du es den anderen Spielern. Wenn du dieses Tier brauchst, um deine Karte voll zu machen, legst du das Tier auf deine Auflegekarte. Wenn du das Tier nicht brauchst, legst du es wieder mit der Abbildung nach unten auf den Tisch.

Die anderen Spieler müssen sich gut merken, an welche



Stelle das Tier zurückgelegt wird, denn vielleicht brauchen sie es für ihre eigene Karte.

Nimm dir 2 Spielmarken, sage, was darauf steht, und zeige sie den anderen Spielern. Wenn du diese Tiere für deine Auflegekarte brauchst, legst du sie auf deinen eigenen Hof. Wenn du sie nicht brauchst, legst du sie wieder mit der Abbildung nach unten auf den Tisch.



 Lege eine der Spielmarken von deinem Hof mit der Abbildung nach unten auf den Tisch.



 Ahme das Geräusch nach, das eines deiner Tiere macht.



 Alle Spieler ahmen gleichzeitig die Geräusche all ihrer Tiere nach. Dann ist der nächste Spieler am Zug.

Der Spieler, der zuerst seine 5 Tiere hat, gewinnt das Spiel. Er sagt: „Ich bin Frau Mohnblume: Auf meinem Hof habe ich 2 Küken, eine Kuh und so weiter.“



Frau
Mohnblume



Herr
Kornblume



Frau
Rose



Herr
Blumenkohl



Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.



Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
 Westzijde 184, 1506 EK, Zaandam, the Netherlands.
 © Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.
 Made in the Netherlands. Visit: www.jumbo.eu



18148